imagina

cria e constrói

Catálogo

imagina®

imagina®

imagina, cria e constrói

COMO COMPRAR PRODUTOS IMAGINA?

LOJA ON-LINE

http://loja.imagina.pt

E-MAIL

info@imagina.pt

INTERNET

www.imagina.pt

TELEFONE

(+351) 239 499 230
(+351) 239 499 235
(+351) 918 212 936

FAX

(+351) 239 499 239

CORREIO

CNOTINFOR - Centro de Novas Tecnologias da Informação, Lda.
Urb. Panorama, lote 2, loja 2
Monte Formoso
3000-446 Coimbra | Portugal

Legenda de apresentação de software:

- Software disponível para download
- Software disponível em CD
- Software disponível em Pen USB

DO PRÉ-ESCOLAR
AO 1ºCICLO

03/10 anos

imagina®

imagina®

imagina, cria e constrói

AVENTURAS 2 - 2ª edição

Esta é a nova versão do Aventuras 2, um ambiente aberto para a aprendizagem da leitura e da escrita com 3 opções: Caderno, Temas e Jogos. Integra um sintetizador de voz em Português Europeu (Amália), de excelente definição. Foi especialmente desenhado para uma utilização inclusiva.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/aventuras2

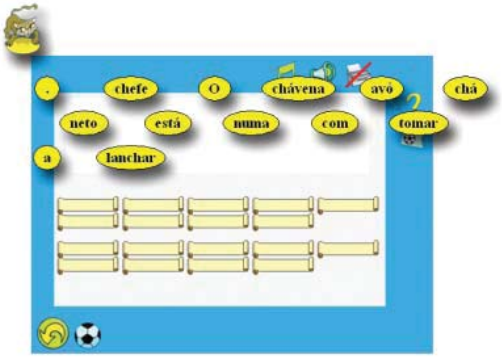
AVENTURAS 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows XP e Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, Necessidades Educativas Especiais

Versão de demonstração gratuita

SOFTWARE ABERTO

- Cada aluno constrói o seu próprio portfólio com palavras, sílabas, frases, desenhos, sons e histórias
- Jogos interactivos de aprendizagem criados automaticamente a partir dos conteúdos introduzidos
- Temas com casos especiais de leitura e provérbios
- O professor/educador pode preparar e organizar novas actividades de leitura e escrita
- Totalmente configurável para responder às potencialidades de cada utilizador
- Gravação da própria voz melhorado



SOFTWARE INCLUSIVO

- No ensino regular, em contexto da sala de aula e/ou extra-escolar
- Em populações com deficiência mental e dislexia
- Com adultos que sofreram acidentes cerebrais, em contextos de reaprendizagem

SOFTWARE ACESSÍVEL

- Opção de varrimento
- Utilização de comutadores e teclados de conceitos
- Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália)

Desenvolvido em colaboração com a Fenacerci.

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

FLORESTA MÁGICA 2

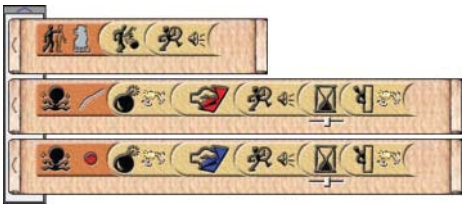
Ambiente aberto com cenários, personagens e sons que permite criar e modificar jogos, utilizando regras construídas a partir de uma linguagem iconográfica simples.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/florestamagica2

FLORESTA MÁGICA 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Matemática, TIC



COMPETÊNCIAS

- Imaginação, criatividade e pensamento formal
- Orientação espacial e temporal
- Compreensão de sistemas baseados em regras
- Estratégias de antecipação e previsão de resultados
- Resolução de problemas
- Pensamento lógico-matemático
- Trabalho em grupo
- Competências sociais e de comunicação

ACESSIBILIDADE

- Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades
- Preparado para utilizar sintetizador de voz

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

Ministério da Educação
PRODUTO RECOMENDADO

JÁ ESTÁ 2

Esta nova versão do Já Está é um software transversal às várias áreas do curriculum da educação pré-escolar e do 1º ciclo: Estudo do Meio, Matemática, Língua Portuguesa e Educação Artística.

É uma ferramenta simples, única e multidisciplinar, adequada ao trabalho em sala de aula e em ATL. Possui quatro aplicações (Escrever, Contar, Gráficos e Desenhar) interligadas através de uma única interface intuitiva e que permitem trabalhar diferentes áreas do conhecimento, sendo que as actividades se complementam entre si.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/jaesta2

JÁ ESTÁ 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista, 7
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, TIC, Educação Artística, Matemática, Estudo do Meio

Versão de demonstração gratuita

INCLUI

Manual didáctico

Mais de 100 sugestões de actividades

Programa de configuração para o professor

COMPETÊNCIAS

Autonomia e criatividade

Recolha, organização, registo de informação, contagens e gráficos

Motricidade fina

ACESSIBILIDADE

Inclui voz falada e sintetizador de voz em Português Europeu.

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades.

ESCREVER

Inclui actividades de iniciação à linguagem escrita, permitindo combinar, de um modo simples, desenho e texto.

Permite a utilização de bibliotecas de palavras.

Permite a utilização de imagens ou gráficos feitas noutras aplicações do programa.

DESENHAR

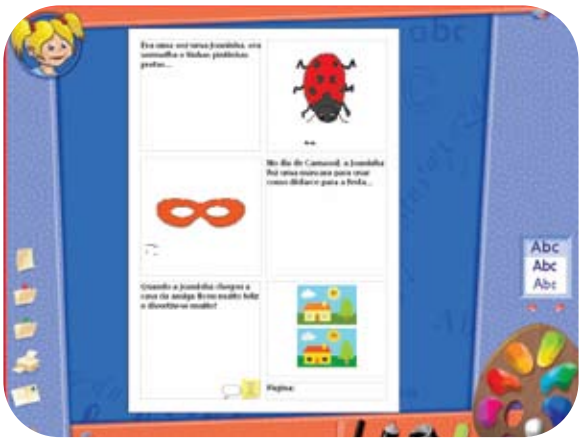
Permite o desenho livre, colocando diversas ferramentas ao dispor da criança: lápis, spray, lata de tinta, borracha e diversas cores.

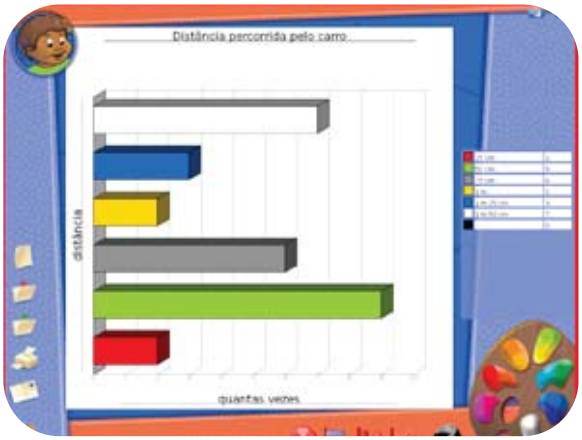
CONTAR

Permite representar, através de pictogramas, contagens relativas a pesquisas efectuadas dentro ou fora da sala de aula.

GRÁFICOS

Permite a construção de vários tipos de gráficos: circular, barras (verticais ou horizontais) ou linear. Através da introdução dos dados numa tabela, o gráfico é executado automaticamente.





Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

O PEQUENO MOZART

Aprender música agora é fácil e divertido. Com a ajuda do Pequeno Mozart e dos seus amigos, podem-se criar as mais variadas músicas, mesmo que ainda não se tenha aprendido música. É um ambiente interactivo que permite a qualquer criança ou adulto criar música, sem ter de utilizar os métodos tradicionais, utilizando uma pauta. É divertido e educativo. O método de composição musical permite a criação de música tonal, que pode ser, depois, combinada com vários ritmos.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/pequenomozart

O PEQUENO MOZART

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows XP, Vista, Mac OS X 10.4
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Educação Artística, Necessidades Educativas Especiais

Versão de demonstração gratuita

INSTRUMENTOS DISPONÍVEIS

As músicas podem ser tocadas pelo Pequeno Mozart, usando um dos instrumentos indicados de cada vez:

- Piano
- Flauta
- Violino
- Xilofone
- Trompete

RITMOS DISPONÍVEIS

Para acompanhar a música, podem escolher-se diversos ritmos. Cada ritmo é tocado por uma personagem diferente:

- Bombo
- Caixa-chinesa
- Triângulo (ou ferrinhos)
- Maracas
- Pandeireta
- Prato DJ

COMPETÊNCIAS

- Desenvolver a literacia musical
- Conhecer e distinguir as notas musicais
- Conhecer e distinguir ao duração das notas
- Distinguir o som de cada instrumento
- Conhecer e distinguir os diferentes ritmos e a sua influência na música

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

TOBIAS, O PALHAÇO

Destinado a crianças dos 4 aos 8 anos,este software permite uma aprendizagem através de actividades lúdicas, com base em cinco jogos: Caras divertidas, Carteiro, Gelados, Blocos de Construção e Jardim de Morangos. As actividades propostas são realmente interactivas e têm vários níveis de dificuldade, animações e mensagens faladas.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

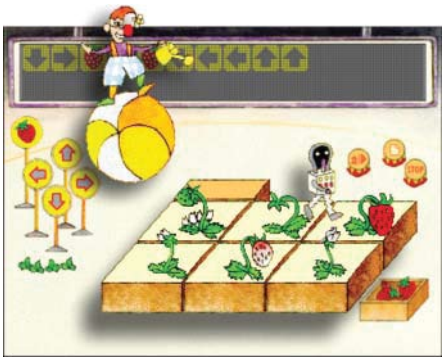
www.imagina.pt/produtos/tobias

TOBIAS, O PALHAÇO

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 8 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Educação Artística, Matemática, TIC

JARDIM DE MORANGOS

Os morangos já estão maduros, ajuda o Tobias a apanhá-los. Programa o seu Robot para que execute a tarefa sozinho.



TOBIAS, O CARTEIRO

No Reino das Cores, o Tobias é o carteiro. Ajuda-o a entregar as cartas aos seus amigos indicando-lhe o caminho.

BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

O Macaco brincalhão gosta de fazer construções complicadas. Ajuda o Tobias a construí-las.

CARAS DIVERTIDAS

O Macaco cortou as fotografias do Tobias, ajuda-o a construir os puzzles.

GELADOS

O Tobias gosta de gelados, ajuda-o a escolher os sabores certos para ele desenhar figuras geométricas.

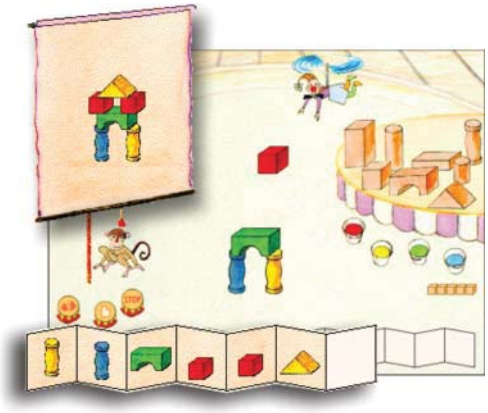
ACESSIBILIDADE

Inclui voz falada.

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades.

COMPETÊNCIAS:

- Reconhecimento de formas, padrões e cores
- Identificação de figuras geométricas
- Planeamento de percursos
- Orientação espacial
- Estratégias de antecipação e previsão de resultados
- Ordenação lógica
- Programação de computadores



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

Pen Imagina Aprender +1

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows XP e Vista
ÁREA CURRICULAR: Estudo do Meio, Língua Portuguesa, Matemática, TIC

INCLUI
Desafios;
Tobias, o Palhaço;
Já Está.

VANTAGENS DA SUA UTILIZAÇÃO
Não necessita de instalação;
Pode ser utilizada em qualquer computador;
Os trabalhos de diferentes alunos podem ser armazenados na própria Pen USB;
A Pen USB encontra-se protegida contra vírus.

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

Pen Imagina Incluir +1

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows XP e Vista
ÁREA CURRICULAR: Necessidades Educativas Especiais

Pen USB com recursos específicos para as Necessidades Educativas Especiais!

INCLUI

Livro em formato PDF **"As TIC em Ambientes Educativos Especiais"**, da autoria de Simone Ferreira e Sofia Reis;

Jogos da Carochinha, um CD interactivo com várias canções e histórias para explorar com os mais novos;

Ambiente de aprendizagem feito no Escrita com Símbolos com actividades para Ouvir Música e Ouvir histórias;

Pasta Recursos com diversas imagens e sons. Esta pasta corresponde à Pasta Apoio normalmente utilizada nas formações realizadas pelo Centro de Formação Cnoti.

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

Software em Pen USB

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows XP e Vista
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, Matemática, TIC, Educação Artística, Estudo do Meio

Software Imagina em Pen USB!

VANTAGENS
Não é necessária a instalação no computador, podendo a Pen USB ser utilizada em qualquer computador;
Os trabalhos de diferentes alunos podem ser guardados na Pen USB, em vez de ficarem armazenados em diferentes computadores;
A Pen USB está protegida contra vírus.

SOFTWARE DISPONÍVEL EM PEN USB
Pen Aprender +1 Desafios + Já Está 1 + Tobias
Pen Aprender +2 Já Está 2
Pen Incluir +1
Pen Incluir +2 Aventuras 2 - 2ª edição

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

DO 1ºCICLO
AO 3º CICLO

06/15 anos

imagina®

imagina®

imagina, cria e constrói

À DESCOBERTA DE COIMBRA

Uma excelente ferramenta multimédia de exploração do concelho de Coimbra como lugar de referência na História de Portugal desde o século V ao século XXI, articuladacom o currículo escolar do 3º ao 6º ano do Ensino Básico. Tem como objectivo incentivar o aluno a descobrir o património histórico da região de Coimbra, pesquisar, completar e relacionar a informação, de forma a reconstruir o seu próprio texto e a sua própria aprendizagem.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/descoberta_coimbra

À DESCOBERTA DE COIMBRA

NÍVEL DE ENSINO: 1º e 2º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 8 aos 12 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Estudo do Meio, TIC, Língua Portuguesa

ENTRADA

Depois de escolher uma personagem masculina ou feminina, o utilizador decide se quer pesquisar as informações por Sala dos Mapas, Biblioteca ou Máquina do Tempo.

SALA DOS MAPAS

A partir do mapa do concelho de Coimbra, decide qual a freguesia que quer investigar, aparecendo automaticamente os monumentos que aí pode encontrar.

Clicando num dos monumentos, poderá ter informação organizada nas 7 questões básicas: Como, Onde, O Quê, Porquê, Quando, Quanto, Quem.

BLOCO DE NOTAS

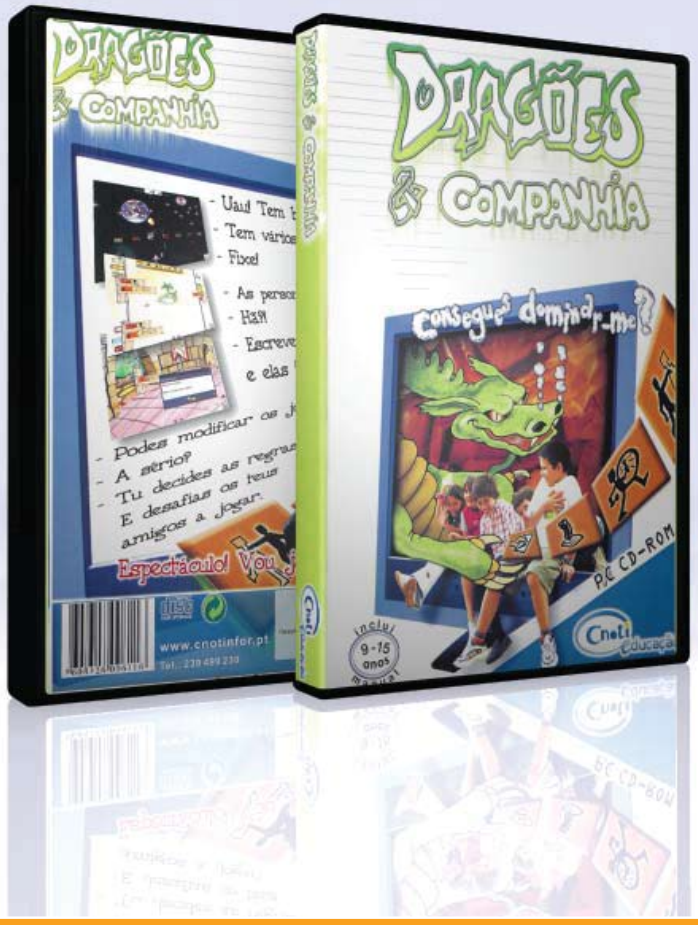
É um utensílio importante para registar e seleccionar informações.
Que tal organizar as informações para estruturar um passeio?

Este produto pode ser replicado para qualquer Concelho do País em parceria com Entidades Locais.

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói



DRAGÕES E COMPANHIA

Um conceito totalmente inovador e um conjunto rico e variado de cenários, objectos, sons e personagens para criar jogos onde o limite é a imaginação e originalidade do autor.

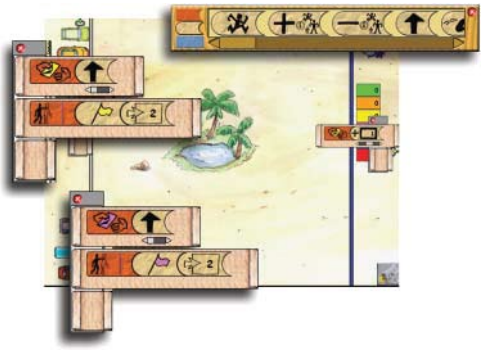
NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/dragoes

DRAGÕES E COMPANHIA

NÍVEL DE ENSINO: 4º ano do 1º ciclo, 2º e 3º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 9 aos 15 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Matemática, TIC

De forma intuitiva e versátil, os jovens conseguem criar os seus próprios jogos, onde a estratégia, a resolução de problemas, a criatividade e o raciocínio lógico são fundamentais.

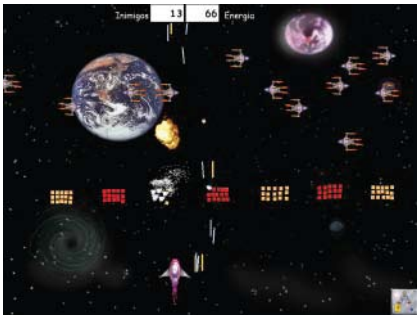


COMPETÊNCIAS

- Capacidade de observação, resolução criativa de problemas, experimentação e produção
- Planificação, desenvolvimento e apresentação de projectos
- Aquisição de competências de programação, através de uma linguagem orientada a objectos
- Capacidade de se pronunciar criticamente em relação à sua própria produção, bem como à dos outros.

ACESSIBILIDADE

- Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades
- Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália)



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

ILHA DAS ALGAS MÁGICAS

Um jogo de aventuras destinado a crianças e jovens entre os 8 e os 14 anos. Aborda de forma lúdica e didáctica o tema dos Direitos Humanos.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/ilha_algas_magicas

ILHA DAS ALGAS MÁGICAS

NÍVEL DE ENSINO: 1º, 2º e 3º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 8 aos 14 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: TIC

Este software não é vendido separadamente, para o adquirir terá de comprar o nosso pacote **Jogos Aventura**.

Toda a acção se desenvolve num ambiente de ilha deserta na qual o jogador é convidado a vencer vários obstáculos e vários desafios.

Para poder superá-los e terminar a sua aventura, será essencial a sua tolerância, a sua compreensão para com os outros e o espírito de entre ajuda.

No papel de Laura, o jogador tem ao seu dispor diversas ferramentas e formas de dialogar com as várias personagens que encontra ao longo da ilha. Dessas escolhas dependerá chegar ou não ao fim do jogo.

Em anexo ao CD encontra-se um pequeno livro com propostas de actividades para trabalhar os Direitos Humanos em sala de aula

Desenvolvido em colaboração com a Amnistia Internacional.

Amnistia Internacional Portugal

ACESSIBILIDADE
Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades
Inclui voz falada

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

LITTLE BRIDGE

Software 3D para o ensino e a apendizagem do inglês, segundo os níveis ESOL de Cambridge

O Little Bridge torna a aprendizagem do inglês numa experiência natural, cativante e divertida.
Crianças, pais e professores poderão, brevemente, visitar o portal para os jovens aprendizes de inglês em: www.littlebridge.com.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

LITTLE BRIDGE

Software 3D para o ensino e a aprendizagem do inglês, segundo os níveis ESOL de Cambridge

NÍVEL DE ENSINO: 1º e 2º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 6 aos 12 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Mac OS, Windows 2000, XP, Vista, 7
LICENÇA ANUAL: Casa (2); Escola (10, 50, 120, 250, 500)
ÁREA CURRICULAR: Língua Inglesa

O Little Bridge é o novo software educativo para aprender a Língua Inglesa, na companhia de um cão, um grupo de amigos e uma comunidade multi-étnica. Funciona como um curso de seis níveis e coloca a tónica do processo de aprendizagem no material interactivo digital aliado a elementos sonoros, incluindo ainda uma versão impressa em livro (opcional).
Este software pode ser utilizado como componente central das aulas de inglês, por meio do quadro interactivo, ou como componente adicional ao trabalho na sala de aula ou em casa.

O Little Bridge é baseado numa metodologia que combina princípios pedagógicos testados, com uma abordagem inovadora centrada na criança e no professor.
Foi idealizado por um autor galardoado de livros infantis e linguista experiente, que trabalhou com uma equipa criativa de animação 3D e programadores para produzir um software digital extraordinário e altamente eficaz.

Cada unidade de software e do livro possui um enfoque gramatical claro e pratica uma função comunicativa. Para a criança o Little Bridge é acerca das pessoas, dos lugares, dos seus interesses, das suas preocupações e das suas vidas.
Para além do software interactivo, a licença escola fornece ao professor acesso a material adicional, incluindo um CD de áudio ligado às actividades do livro, cartões e fichas para imprimir e uma série de materiais concebidos para oferecer variedade de recursos à criança.

BETT AWARDS 2010 FINALIST

LITTLE BRIDGE

era 2009 WINNER

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

SOPA DECIMAL
FRACÇÕES E DECIMAIS

O que é uma fracção? O que é um decimal? Como se traduzem esses conceitos em situações do dia-a-dia, em objectos do quotidiano dos alunos?
A Sopa Decimal proporciona novas oportunidades de aprendizagem através de uma representação visual e dinâmica de fracções, percentagens e decimais.

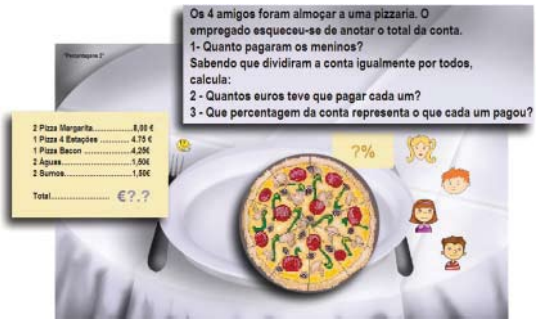
NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/sopadecimal

SOPA DECIMAL
FRACÇÕES E DECIMAIS

NÍVEL DE ENSINO: 1º e 2º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 8 aos 12 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Matemática

Este software está preparado para ser utilizado com quadros e projectores interactivos. Desta combinação resultará sem dúvida uma nova dimensão no ensino da matemática, uma vez que torna possível 'pegar e deslocar' fracções no ecrã, ligá-las a outros objectos e fazer os exercícios directamente no quadro.



INCLUI

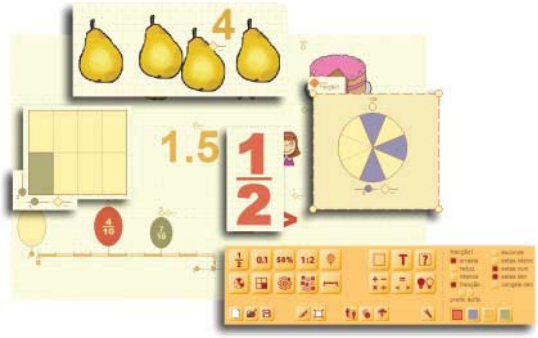
Manual Técnico e Manual Pedagógico para um manuseamento mais fácil e avançado do programa

Mais de 100 fichas de trabalho e actividades previamente preparadas e prontas a utilizar com alunos do 3º ao 6º ano de escolaridade

ACTIVIDADES

Cada actividade é constituída por uma ou mais fichas de trabalho sobre o mesmo assunto. O aluno tem a possibilidade de repetir o mesmo exercício várias vezes com valores diferentes.

O aluno tem a possibilidade de experimentar, comparar e discutir os seus resultados e experiências com os colegas.



COMPETÊNCIAS

Raciocínio lógico-matemático

Aptidão para usar as propriedades das operações em situações concretas

Capacidade de utilizar a matemática na interpretação e intervenção no real

Ampliação do conceito de número e desenvolvimento do cálculo

Reconhecimento dos números inteiros e números decimais e formas diferentes de os representar e relacionar

Capacidade de resolver problemas

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

TOON TALK

Um mundo animado interactivo para explorar, construir, descobrir e aprender.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/toontalk

TOON TALK

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 5 aos 14 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Matemática, TIC

Este software não é vendido separadamente, para o adquirir terá de comprar o nosso pacote **Jogos Aventura**.

O Toontalk é um ambiente rico e divertido que dá à criança o conhecimento e o poder para construir os seus próprios jogos. Uma nova forma de construir, executar e criar actividades, envolvendo a aprendizagem de noções de modelagem, medição e controlo. Um jogo que permite construir e executar jogos de computador, num contexto de desafio e diversão.

É um mundo animado interactivo para explorar, construir, descobrir e aprender. A criança torna-se numa personagem deste mundo animado e pode voar no seu helicóptero para qualquer lado, entrar nas casas, treinar robots, utilizar pássaros para enviar mensagens, programar com as ferramentas animadas e muito mais.

COMPETÊNCIAS
Decomposição de problemas
Interligação de elementos
Representação simbólica
Abstracção
Noções de Modelagem, Medição e Controlo

DO 3ºCICLO AO SECUNDÁRIO

12/18 anos

imagina®

imagina®

imagina, cria e constrói

LABORATÓRIO VIRTUAL DE FÍSICA

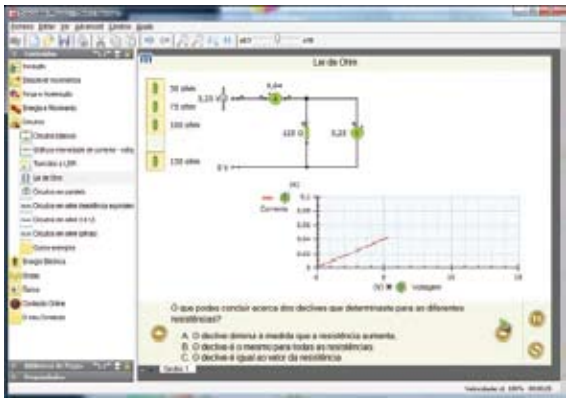
NÍVEL DE ENSINO: 3º ciclo e secundário
FAIXA ETÁRIA: 12 aos 18 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista, Mac OS X 10.4
Nº DE LICENÇAS: 5
ÁREA CURRICULAR: Ciências, Física

PRODUTO DISPONÍVEL EM:
www.imagina.pt/produtos/labfisica

Versão de demonstração **gratuita** durante 30 dias

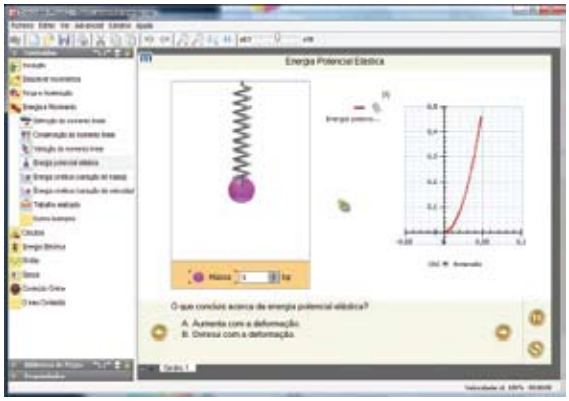
Um programa completo, com um ambiente verdadeiramente experimental. O Laboratório Virtual de Física é um simulador que permite ao utilizador trabalhar com uma série de diferentes modelos em Electricidade, Movimento, Forças, Ópticas e Ondas.

Contém mais de 150 sugestões de actividades, que ajudarão o professor na preparação das suas aulas. Em cada conjunto, encontrará um modelo inicial, num ambiente já preparado, no qual poderá criar a simulação. Além disso, dispõe ainda de várias simulações, que poderá combinar e activar



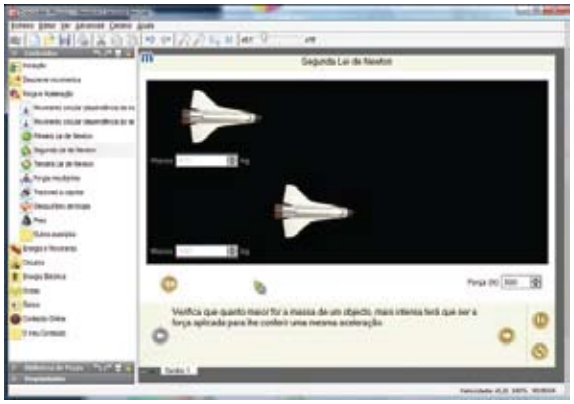
O conjunto de actividades foi concebido de acordo com os principais conteúdos programáticos da disciplina de Física e Ciências do 3º ciclo e secundário

- Energia e luz
- Energia e sistemas termodinâmicos
- Energia e sistemas eléctricos e
- Energia e sistemas mecânicos



O QUE SE PODE FAZER COM O PROGRAMA?

- Fazer apresentações para toda a turma no quadro
- Mudar rápida e facilmente de cenários e contextos de
- Utilizar simulações com exemplos reais
- Obter gráficos em tempo real, à medida que se fazem as experiências
- Os alunos podem fazer inúmeras experiências, de forma livre e autónoma



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

LABORATÓRIO VIRTUAL DE QUÍMICA

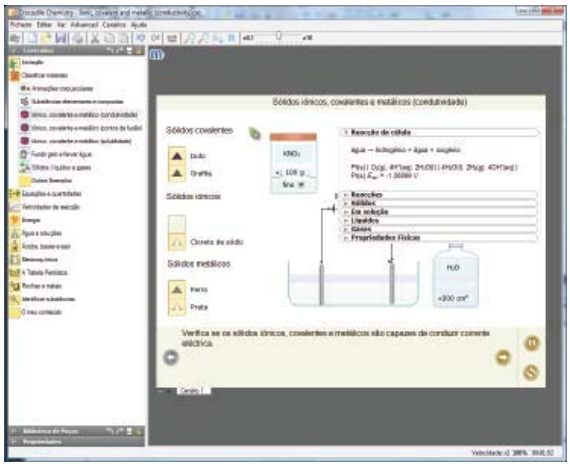
NÍVEL DE ENSINO: 3º ciclo e secundário
FAIXA ETÁRIA: 12 aos 18 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista, Mac OS X 10.4
Nº DE LICENÇAS: 5
ÁREA CURRICULAR: Ciências, Química

PRODUTO DISPONÍVEL EM:
www.imagina.pt/produtos/labquimica

Versão de demonstração **gratuita** durante 30 dias

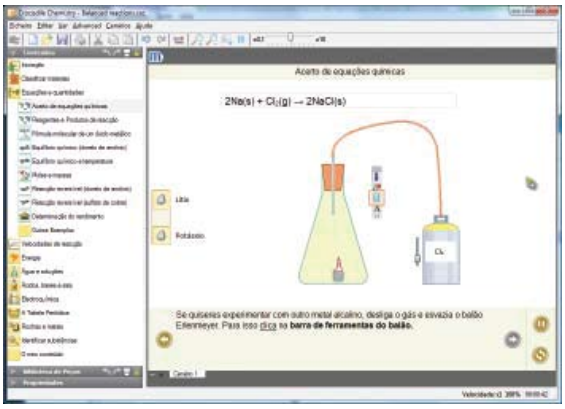
Um autêntico laboratório de química, em formato digital, com o qual alunos e professores podem criar e modelar experiências e reacções, de forma fácil e segura. Na barra de ferramentas lateral, encontrará diversos produtos químicos, equipamentos e utensílios de vidro, que poderá arrastar até ao ecrã e combinar conforme pretender.

Pode ainda escolher as quantidades e as concentrações que preferir. As reacções serão modeladas à medida que mistura os produtos. O utilizador poderá criar simultaneamente
os gráficos de dados relativos à experiência e visualizar os diversos mecanismos através de animações 3D.



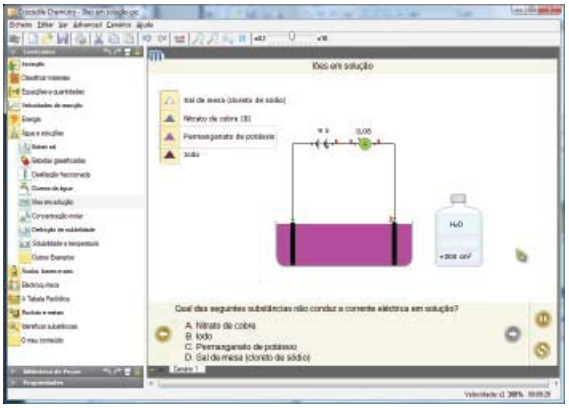
O programa inclui mais de 130 sugestões de actividades para auxiliar o professor na preparação das suas aulas, tendo em vista alguns dos principais objectivos do programa da disciplina de Química

- Conhecer a diversidade de substâncias existentes
- Interpretar a sua estrutura e comportamento (propriedades)
- Identificar a natureza das reacções químicas que podem ocorrer.



O QUE SE PODE FAZER COM O PROGRAMA?

- Fazer apresentações para toda a turma no quadro interactivo
- Escolher quantidades e concentrações
- Simular exemplos reais
- Obter gráficos de dados em tempo real, à medida que se fazem as experiências
- Total liberdade e segurança para os alunos realizarem experiências



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

TODOS OS NÍVEIS
DE APRENDIZAGEM

TODAS
as idades

imagina®

imagina®

imagina, cria e constrói

COMUNICAR COM SÍMBOLOS

O Comunicar com Símbolos é a ferramenta ideal para escrever texto ilustrado com símbolos, indicado para todos os utilizadores que precisem de desenvolver as suas competências básicas em leitura e escrita e para todos os que usam os símbolos como apoio à comunicação e linguagem.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/comunicarcomsimbolos

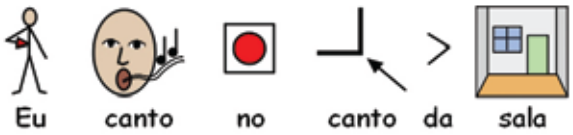
COMUNICAR COM SÍMBOLOS

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista e Windows 7
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Necessidades Educativas Especiais

Versão de demonstração gratuita

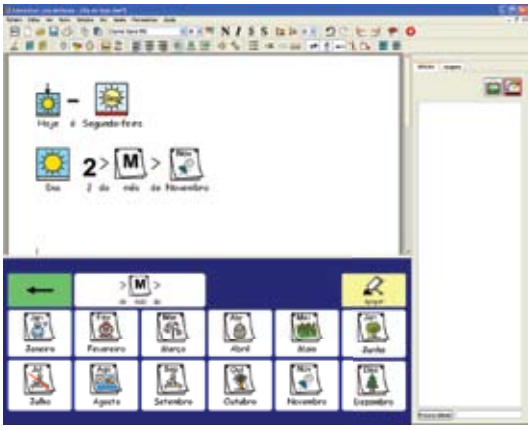
CARACTERÍSTICAS

- Texto ilustrado automaticamente com símbolos
- Permite escrita inteligente
- Inclui mais de 10.000 Símbolos para a Literacia da Widgit (coloridos e preto e branco)
- Síntese de voz em Português Europeu (Madalena)
- Criação de actividades interactivas fácil e intuitiva
- Interface configurável de acordo com as necessidades e capacidades do utilizador
- Gestor de Recursos para actualizar e criar listas de palavras/símbolos, incoporando imagens personalizadas, fotografias, símbolos e sons
- Pacote adicional com os símbolos SPC
- Downloads gratuitos de actualizações de símbolos



POTENCIALIDADES

- Símbolos alternativos para a mesma palavra
- Diferentes palavras podem ter o mesmo símbolo
- Possibilidade de ouvir tudo o que está escrito, com um sintetizador de voz em Português Europeu
- Acrescentar as suas próprias imagens e símbolos
- Adicionar som aos símbolos e imagens
- Construção de ambientes de comunicação dinâmica e interactivos com grelhas interligadas



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

ESCRITA COM SÍMBOLOS

Ferramenta inclusiva de Comunicação Aumentativa e Alternativa em Português, com os símbolos SPC (símbolos pictográficos para a comunicação) e REBUS (escrita pictográfica utilizada na Suméria).

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/ecs

ESCRITA COM SÍMBOLOS

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Necessidades Educativas Especiais

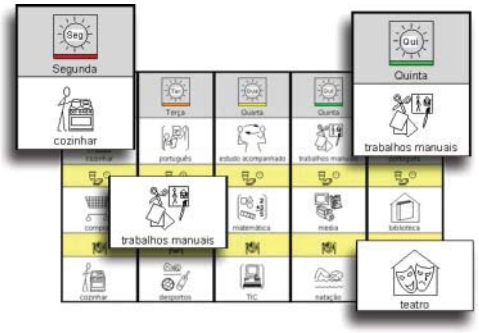
CARACTERÍSTICAS

Associação automática da palavra/expressão ao símbolo, à medida que se escreve;

Construção e impressão de quadros de comunicação;

Actividades interactivas com opção de varrimento;

Gestor de recursos para actualizar e criar listas de palavras/símbolos, incorporando fotografias, símbolos, imagens e sons.



INCLUSÃO

Largo espectro de utilização, da classe regular aos apoios educativos;

Sucesso na utilização com surdos e pessoas com baixa visão.

ACESSIBILIDADE

Múltiplas opções de varrimento e completa integração com emuladores de rato, emuladores de teclado, teclados de conceitos e comutadores (switches)

Síntese de voz em Português Europeu (Madalena).

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

IMAGINA, CRIA E CONSTRÓI

Representa um novo conceito de software educativo integrado, versátil, acessível, "sem soleira, nem tecto". É um software transversal a todo o curriculum, que permite integrar recursos multimédia em projectos que podem ser publicados na Internet.

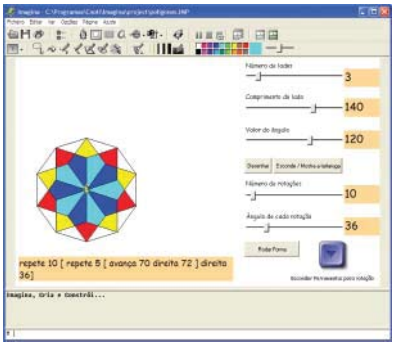
NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/imagina

IMAGINA, CRIA E CONSTRÓI

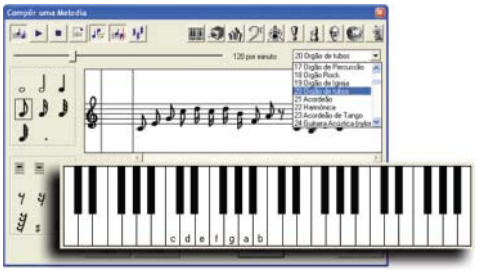
NÍVEL DE ENSINO: 2º e 3º ciclos, secundário
FAIXA ETÁRIA: a partir dos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: TIC, Matemática, Educação Artística, Ciências

Múltiplas funcionalidades que abrem os horizontes da criatividade e integram diversas áreas de aprendizagem de forma estimulante
Pintura e animação
Composição musical
Apresentações multimédia integradas
Criação de aplicações auto-executáveis
Utilização de síntese de voz
Interface intuitivo e de manipulação directa
Publicação directa na Internet



EDITOR DE MÚSICA

Permite criar melodias simples, utilizando notas que podem ser trabalhadas numa pauta e num teclado de piano, seleccionando o instrumento musical e utilizando MIDI.



EDITOR DE IMAGENS: ANIMALOGO

Permite editar imagens, fotografias e animações.

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

INVENTO 2

O inVento 2 é uma ferramenta de edição para construir e imprimir cartazes, folhetos, livros, materiais pedagógicos e quadros de comunicação de uma forma simples e rápida.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

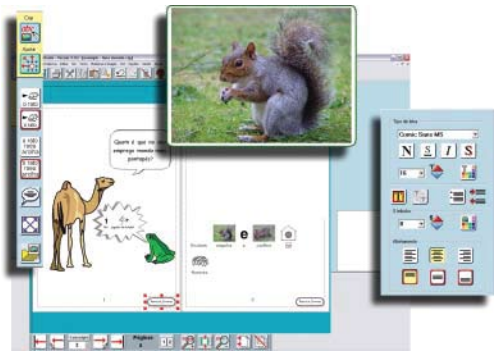
www.imagina.pt/produtos/invento

INVENTO 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos, secundário
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, Educação artística, Necessidades Educativas Especiais

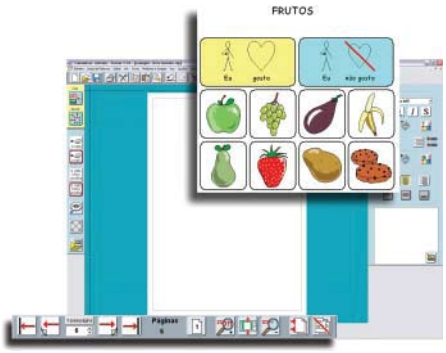
POTENCIALIDADES

- Ler tudo o que está escrito, com o sintetizador de voz em Português Europeu (Madalena)
- Escrever texto ilustrado por símbolos
- Utilizar balões de fala
- Aceder a uma galeria com mais de 1.500 imagens para ilustrar os trabalhos realizados
- Usar mais de 10.000 símbolos coloridos e a preto e branco
- Utilizar qualquer imagem que esteja gravada no computador
- Imprimir os trabalhos realizados em qualquer formato: A5, A4, A3 ou livro pronto a dobrar



SIMBOLOS PARA A LITERACIA DA WIDGIT

- Mais de 10.000 símbolos disponíveis
- Símbolos coloridos e a preto e branco
- Conjunto de símbolos actualizados continuamente de acordo com acontecimentos, temas e personalidades recentes
- Actualizações gratuitas de novos símbolos



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

MAPA DE IDEIAS

Cria um espaço para organizar e estruturar o pensamento. Permite ligar ideias, documentos, páginas web e gráficos, dando, rapidamente, uma visão geral de um assunto ou tema.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

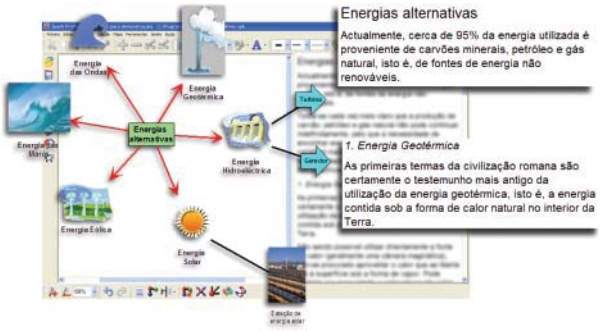
www.imagina.pt/produtos/mapaideias

MAPA DE IDEIAS

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos, secundário
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows, Mac, Linux
ÁREA CURRICULAR: Língua Portuguesa, Língua Inglesa, TIC, Necessidades Educativas Especiais

Versão de demonstração gratuita

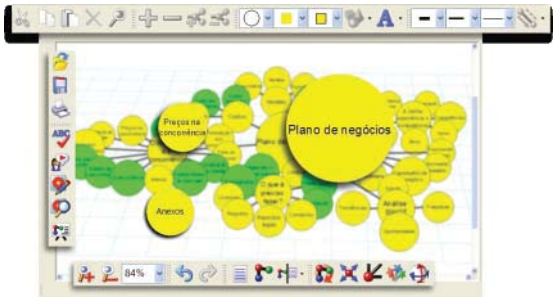
Apresenta as ideias numa nova perspectiva tridimensional utilizando tecnologia 3D, rodando e inclinando a visão do mapa



É possível visualizar só o Mapa, o Mapa e o Texto ou só o Texto, existindo, também, um modo de Apresentação.

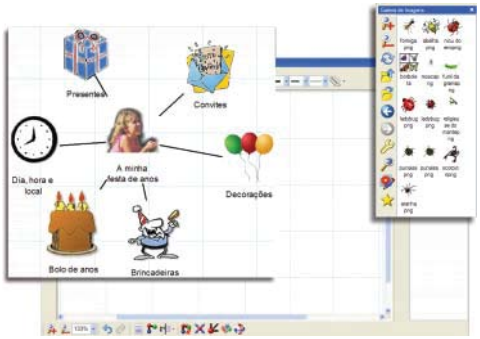
O QUE SE PODE FAZER COM O MAPA DE IDEIAS?

Cria documentos sem necessidade de fazer rascunhos no caderno! A partir de uma chuva criativa de ideias, é possível organizar e estruturar um documento.



Disponibiliza um processador de texto integrado para cada objecto-ideia e a opção para fazer ligação entre um texto completo e a visão do mapa

Ajuda a ordenar um documento apresentando as ideias sequencialmente. As secções podem ser reordenadas simplesmente arrastando o objecto ideia para uma outra posição. Exporta em formatos compatíveis com qualquer processador de texto, ou em formato de página web.



Os alunos podem estudar sozinhos - Desenhado para tirar partido da síntese de voz, permite ao aluno realizar um estudo independente e fazer a auto-revisão das aulas

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

SÉRIE YENKA

NÍVEL DE ENSINO: 2º e 3º ciclos, secundário
FAIXA ETÁRIA: 10 aos 18 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista, Mac OS X 10.4
ÁREA CURRICULAR: Matemática, Ciência, Electrónica, Química

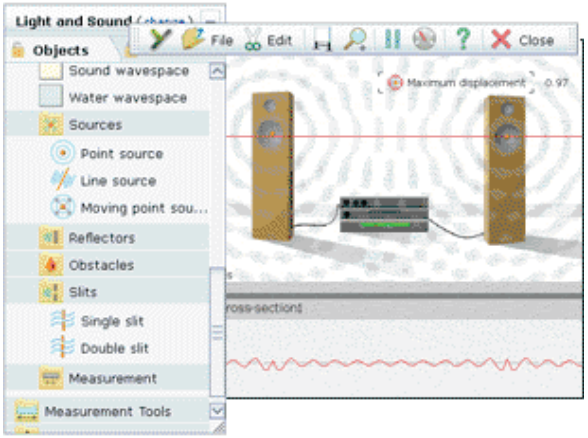
DOWNLOAD DO PRODUTO DISPONÍVEL EM:
HTTP://WWW.YENKA.COM

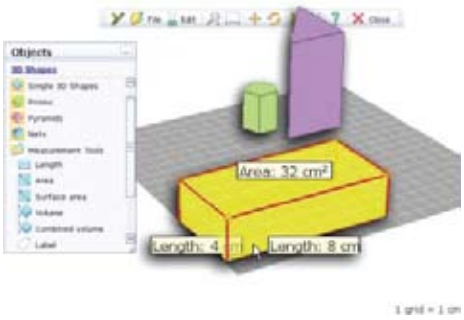
Versão de demonstração **gratuita** durante 15 dias

A Yenka tem uma série de produtos para um conjunto bastante alargado de matérias.

Existe em duas versões distintas:
- Versão professor: 1 licença para o professor poder instalar no seu computador pessoal;
- Versão escola: licenças para instalar em todos os computadores da escola ou instituição.

Produto
Yenka Programming
Yenka 3D Shapes
Yenka Statistics
Yenka Electrochemistry
Yenka Inorganic Chemistry
Yenka Light and Sound
Yenka Motion
Yenka Electronics
Yenka Gears
Yenka PCBs
Yenka Electricity & Magnetism





PRODUTOS DISPONÍVEIS APENAS EM INGLÊS

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

SOUND BEAM

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
ÁREA CURRICULAR: Educação Artística, Musicoterapia, Necessidades Educativas Especiais

O SoundBeam é um aparelho que utiliza sensores ultra-sónicos para detectar, a uma distância de até 6 metros e sem contacto físico, a direcção, a velocidade e a distância de movimentos corporais.
Tradicionalmente o SoundBeam é um recurso indispensável para o ensino especial. Com as novas funcionalidades introduzidas, faz cada vez mais sentido a sua utilização no ensino regular como meio de comunicação, expressão e criatividade musical.

KIT BÁSICO
SoundBeam
2 sensores
2 tripés para sensores
2 colunas de som
Caixa de ligação (switch box) para 8 comutadores e 4 comutadores incluídos

FUNCIONALIDADES
Sintetizador integrado
Ligação USB
Sampler integrado
Cartão de memória
Amplificador, equalizador e misturador integrados

imagina®

imagina, cria e constrói

ROAMER 2

Ao transformar noções abstractas em concretas, as crianças assumem um papel de relevo na sua própria experiência de aprendizagem. Através da Roamer 2 as crianças podem ser introduzidas, como participantes activos, no mundo da geometria, da matemática, do desenho e da tecnologia... num sem número de actividades curriculares.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

ROAMER 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos
FAIXA ETÁRIA: 3 aos 15 anos
PACOTES: Pacote Básico 1, Pacote Básico 2 e Pacote Escola
ÁREA CURRICULAR: Educação Artística, Língua Portuguesa, Matemática, TIC, Necessidades Educativas Especiais

Uma nova Roamer mais rápida, mais poderosa, com interface melhorada e integrada com o computador, síntese de voz, gravação e reprodução de som, possibilidade de ter diferentes comportamentos e teclado de conceitos integrado e totalmente mente configurável.

MATEMÁTICA

Lateralidade e orientação espacial; Álgebra; Aritmética; Numeração e geometria; Noções de programação.

ARTE E EXPRESSÕES

Caracterização dos robots; Aprendizagem divertida aliando a arte e a tecnologia; Música e som.

TRANSDISCIPLINARIDADE

Solucionamento de problemas, verbalização e reflexão; Trabalho em grupo; Competências sociais e de comunicação.

PACOTES DISPONÍVEIS

PACOTE BÁSICO 1

Inclui um Robot Roamer Too, 6 baterias recarregáveis AA de alta capacidade, 1 carregador de baterias e 1 conjunto de canetas

PACOTE BÁSICO 2

Inclui o pacote básico 1, um CD com comportamentos e actividades, 1 interface para o computador, 1 tapete linha de números, 1 tapete grelha 5x5 e um Software Roamer World Suite (1 licença)

PACOTE ESCOLA

Inclui 5 robots Roamer Too, 5x6 baterias recarregáveis, 2 carregadores de baterias, 2 conjuntos de canetas, 1 CD com comportamentos e actividades, 1 interface para o computador, 1 tapete linha de números, 1 tapete grelha 5x5 e Software Roamer World Suite (5 licenças)

imagina®

imagina, cria e constrói

ROBOT LEGO© MINDSTORMS© NXT

No seguimento da filosofia da LEGO® , o Robot Mindstorm® NXT foi desenvolvido para que se possam construir e desconstruir objectos programáveis. Pensado principalmente para utilização doméstica, este robot apresenta muitas potencialidades para a sala de aula, destinando-se a jovens com mais de 10 anos.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

www.imagina.pt/produtos/lego

ROBOT LEGO© MINDSTORMS© NXT

NÍVEL DE ENSINO: 2º e 3º ciclos, secundário
FAIXA ETÁRIA: 10 aos 18 anos
REQUISITOS MÍNIMOS (software)**:** Windows 2000, XP, Vista, Mac
ÁREA CURRICULAR: Matemática, Ciências, TIC

SOFTWARE MINDSTORMS NXT

Permite programar o Robot NXT num computador, carregando posteriormente o programa para o robot através de USB ou Bluetooth. Inclui 18 actividades como ponto de partida.

1 BLOCO NXT

O NXT é um mini-computador numa peça de LEGO®. É o cérebro do robot Mindstorms® NXT.

2 SENSOR DE TOQUE

Permite ao robot sentir e reagir ao ambiente ao tocar em algo.

3 SENSOR DE SOM

Permite ao robot ouvir e reagir ao som.

4 SENSOR DE LUZ

Permite detectar a luz e a cor.

5 SENSOR DE ULTRA-SONS

Permite ao robot ver, medir distâncias e reagir ao movimento.

6 MOTORES DE PASSO (SERVO-FREIO)

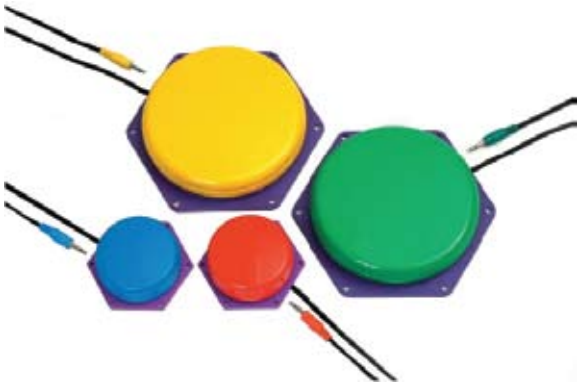
Permite ao robot mover-se com precisão.

EXEMPLOS DE MONTAGENS DE ROBOTS

Robot Básico		inclui Bloco NXT, sensores, motores, bateria, peças para construir
Alpha Rex		Vê (sensor de ultra-sons), Ouve (Sensor de Som), Fala (Altifalante), Anda (Motores de Passo), Sente (Sensores de Tacto e de Luz)
Escorpião		Reage como um escorpião. Caminha com as seis patas, agarra com as suas mandíbulas, vê e ouve.
Braço robotizado T-56		Com três motores, consegue agarrar, levantar e rodar objectos. Reconhece as cores e consegue sentir os objectos.
Triciclo		Move-se com rapidez em qualquer direcção. Utiliza os 4 tipos de sensores e consegue agarrar uma bola. Pode ser programado para seguir uma linha, consegue detectar e ver objectos.

imagina®

imagina, cria e constrói



PERIFÉRICOS DE ACESSIBILIDADE

Constituem uma alternativa à forma convencional de aceder ou inserir informação no computador, substituindo perfeitamente o teclado e/ou o rato.
São extremamente úteis para crianças mais novas, para aprendizes com necessidades especiais e para todos os jovens e adultos que necessitem de ajudas técnicas para acesso ao computador.

Os materiais apresentados são reconhecidos como ajudas técnicas pelo Instituto Nacional de Reabilitação, com o código ISO 21 10 - Unidades de entrada e saída para e acessórios para o computador, máquinas de escrever e calculadoras e scanners (hardware).

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2ºciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

PERIFÉRICOS DE ACESSIBILIDADE

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
ÁREA CURRICULAR: Necessidades Educativas Especiais

DISPOSITIVOS DE ACESSO

Existem várias alternativas ao rato convencional: rato de bola, joystick ou apontador de cabeça. Estes periféricos permitem realizar todas as funções do rato: botão esquerdo, botão direito, duplo clique e arrastar.

- Roller Joystick / Trackball de 3 botões
- Roller Joystick / Trackball de 5 botões
- SmartNav – apontador de cabeça

COMUNICADORES OU DIGITALIZADORES

Os auxiliares de comunicação são denominados por digitalizadores de fala, já que permitem gravar mensagens que são ouvidas quando se pressiona um dos botões.

- 4Falas
- Bigmack
- GoTalk (1, 4, 9 ou 20 botões)

MANÍPULOS OU COMUTADORES

São periféricos que permitem simular botões. Ou seja, são botões com um tamanho e características específicos que facilitam o acesso a qualquer dispositivo (computador, ratos alternativos, brinquedos adaptados, etc.). Podem ser utilizados em softwares preparados para varrimento.
A ligação ao computador é efectuada através de um dispositivo específico: a caixa de ligação (switch box).

- Tipo alavanca
- Tipo tapete
- De pressão variável

Disponibilizamo-nos para o enquadramento técnico e pedagógico das suas necessidades.

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

eBeam Projecção, Captura, Completo

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
ÁREA CURRICULAR: Todas

Produtos disponíveis em versão USB e Bluetooth.

O **eBeam Projecção** é um dispositivo que transforma qualquer parede ou quadro branco num **Quadro Interactivo digital**.

CARACTERÍSTICAS
Compacto, portátil e fácil de utilizar
Necessita apenas com um computador portátil e um projector multimédia

O **eBeam Captura** é um dispositivo que lhe permite **guardar** tudo **o que escreve** com os marcadores **no computador ou PDA**.

CARACTERÍSTICAS
Transfere informações de vários formatos
Receptores portáteis e de instalação fácil e rápida
Alta mobilidade e produtividade

A solução **eBeam Completo** é um pacote que inclui o **eBeam Projecção** e o **eBeam Captura**.

COMPONENTES INCLUÍDOS
Receptor eBeam
Caneta Electrónica eBeam
Quatro marcadores digitais a cores
Um apagador digital

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

eBeam Edge

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
ÁREA CURRICULAR: Todas

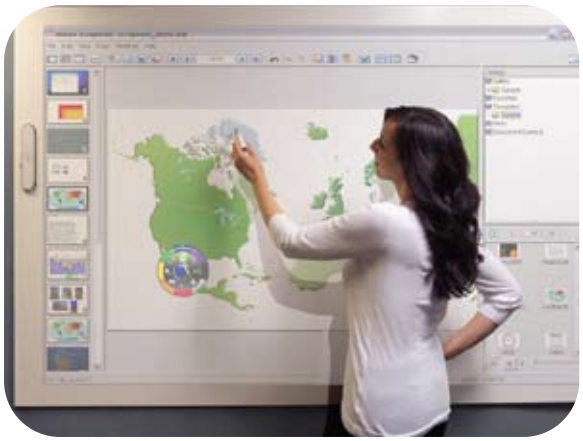
Produto disponível em versão USB.

Um novo conceito de mobilidade e interactividade a toda a hora e em qualquer lugar...

O **eBeam Edge** para a Educação é a ferramenta ideal para transformar a sala de aula num **espaço mais interactivo**.
Tem o tamanho de um apagador e é mais **leve** do que uma caixa de giz, permitindo que este produto seja o sistema de **quadros interactivos móveis** com **mais funcionalidades** do mercado.

FUNCIONALIDADES
Navegar na Internet
Tomar notas
Fazer capturas de páginas da Internet
Fazer capturas de qualquer software instalado

COMPONENTES INCLUIDOS
1 Receptor eBeam Edge USB
1 Caneta interactiva
1 CD com eBeam Interact Software (para Mac e PC)
3 Tipos de Suportes de Montagem
1 Pilha AAA
1 Cabo 5m USB
1 Chave CD (para efeitos de registo)



Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

imagina®

imagina, cria e constrói

eBeam Focus e eBeam Inscribe

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
ÁREA CURRICULAR: Todas

Mais interactividade com exemplos reais...

O **eBeam Focus** tem uma câmara que permite aos utilizadores **visualizar** e **digitalizar** material tangível **instantaneamente** e importar o seu conteúdo directamente para uma apresentação. Não necessita de qualquer tipo de instalação, é apenas necessário ligar o **cabo USB** ao computador para este ficar operacional.

FUNCIONALIDADES
Captura de imagens
Captura de vídeos
Captura de objectos físicos
Permite adicionar imagens de alta qualidade e vídeos a apresentações

O **eBeam Inscribe** é uma **ardósia digital** sem fios que permite ao utilizador executar acções semelhantes às de um computador, sendo possível utilizar todas as **funcionalidades padrão de qualquer software ou aplicação**.

COMPONENTES INCLUÍDOS
1 Ardósia digital
1 Caneta interactiva
1 Pen USB de ligação ao computador
1 Carregador de bateria

imagina®

imagina, cria e constrói

Quadro interactivo fixo eBeam

NÍVEL DE ENSINO: todos
FAIXA ETÁRIA: todas as idades
ÁREA CURRICULAR: Todas

Abrace a simplicidade, versatilidade, eficiência e precisão!

O **Quadro Interactivo Fixo eBeam** é um exemplo da última **tecnologia interactiva**, funciona com **tecnologia de infravermelhos** e **ultrasons**. Esta é a solução perfeita para apresentações em salas de aula, salas de conferências, feiras, simpósios e auditórios. O utilizador poderá escrever no quadro com o recurso aos **marcadores tradicionais** ou à **caneta electrónica** com **tinta digital**.

CARACTERÍSTICAS

- Simples de utilizar
- Altura versátil e ajustável
- Ecológicamente responsável
- Precisão na utilização
- Segurança do equipamento através de tampa de protecção

COMPONENTES INCLUíDOS

- Bandeja com chave para a caneta electrónica
- 4 marcadores e 1 apagador
- CD-ROM de instalação do software
- Software eBeam Scrapbook
- 1 Cabo USB
- Manual do utilizador
- Acessórios de fixação

Tel: (+351) 239 499 230 | Fax: (+351) 239 499 239 | info@imagina.pt | www.imagina.pt

www.imagina.pt